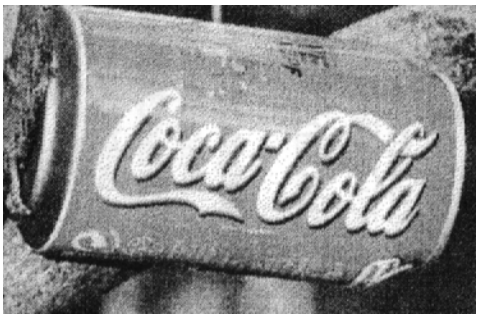
SOUMIS PAR
Irmgard

ON
18/11/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

L'or noir



Faire couler le plus d'huile possible (canettes de Coca) et franchir la ligne d'arrivée en première position : tels sont les objectifs ambitieux que se fixent les ados dans ce jeu.

Qui ose gagne !

Matériel

- Canettes de Coca-Cola (en fer blanc) (15 à 20 canettes, selon le nombre de joueurs)
- Du ruban adhésif et d'autres matériaux de fixation
- Bouteilles en PET de 1,5 l (vides) (nombre en fonction du nombre de binômes)
- Clous longs
- du papier
- crayons

Public cible

- Convient aux groupes de jeunes et aux adolescents
- Nombre de joueurs : illimité
- Niveau de difficulté : moyen
- Utilisation possible : pour un camp ou un après-midi entre ados
- Durée : variable (durée indicative : 1 h 30 à 2 h)

Préparatifs

Avant le jeu, les canettes de Coca-Cola (environ 15 à 20 selon le nombre de joueurs) sont bien cachées dans l'aire de jeu et solidement fixées. Il est préférable de les placer à hauteur de tête (ou plus haut) ou à des endroits difficiles d’accès avec un clou. Les joueurs ne doivent pas pouvoir atteindre la canette facilement.

Quatre canettes sont préalablement secouées vigoureusement afin qu’elles soient sous pression. Tous les joueurs doivent donc tapoter chaque canette avec précaution, car ils n’ont aucun moyen de savoir laquelle est sous pression. Cette action ajoute un supplément de suspense au jeu.

Déroulement du jeu

Entrer

Répartissez-vous en binômes. Chaque groupe reçoit une bouteille en plastique vide de 1,5 l, un long clou, une feuille de papier et un crayon. Les règles du jeu sont expliquées. On attire notamment l'attention sur les quatre canettes sous pression. Cela ajoute du suspense au jeu.

||

1re phase du jeu

Chaque groupe élabore, sans aucune aide, trois questions bibliques (par exemple sur la méditation du jour ou le thème abordé) auxquelles il pourrait également répondre lui-même. Cela permet d'adapter le niveau de difficulté des questions à celui du groupe. Les questions sont notées sur une feuille de papier. Les questions et les réponses correspondantes ne doivent être montrées à aucun autre groupe. Les chronomètres sont réglés et l'heure exacte de la fin du jeu est annoncée.

||

2e phase du jeu

Toutes les équipes se rendent sur le terrain de jeu. Au coup de sifflet, les joueurs se dispersent sur le terrain à la recherche des canettes de Coca-Cola cachées. Lorsqu'une canette est trouvée, il faut tenter de la percer avec le clou et de verser son contenu dans la bouteille en PET. La canette ne doit pas être déplacée de son emplacement.

||

3e phase du jeu

Si un autre groupe découvre cette « extraction de pétrole », il peut interrompre l'extraction et s'en emparer en demandant à l'un de ses joueurs de taper dans le dos d'un joueur adverse, ce qui oblige ce dernier à interrompre immédiatement le processus de remplissage (en plaçant son doigt sur l'ouverture). Le groupe qui vient d'arriver ne pose que ses trois questions. Si l'adversaire répond incorrectement, il doit quitter le champ pétrolifère ; dans le cas contraire, il peut continuer à exploiter le puits de pétrole.

||

Fin de la partie

À l'heure prévue (signal sonore et coup de sifflet), chaque groupe doit se présenter à la ligne d'arrivée. La grande course commence, car l'ordre d'arrivée des groupes détermine le nombre de points. La quantité de pétrole trouvée rapporte également des points, tout comme les « puits de pétrole » vides découverts. De cette manière, des stratégies peuvent être mises en œuvre au cours de la partie : par exemple, ne pas remplir complètement la bouteille en PET, mais arriver ainsi en tête. Ou bien remplir complètement la bouteille en PET, mais risquer de ne pas franchir la ligne d'arrivée en premier. Ou encore jouer la carte du temps et essayer d'obtenir des points supplémentaires grâce aux canettes de Coca-Cola vides. Ou encore combiner ces différentes stratégies.

Règles

- Le groupe n'est pas obligé de rester groupé pendant la recherche des puits de pétrole.

- Les boîtes ne peuvent être ouvertes qu'à l'aide du clou. Il est interdit de déplacer les boîtes de leur emplacement pour mieux y accéder.
- Pour interrompre un « tour », il faut tapoter légèrement dans le dos d'un adversaire et lui poser trois questions. Si l'adversaire répond incorrectement, il doit céder le puits de pétrole aux autres. Si la réponse est correcte, le puits de pétrole est sauvé et peut être exploité jusqu'au bout.
- Les canettes de Coca-Cola vides ne peuvent être ramassées que par les groupes qui n'ont pas eux-mêmes épuisé ce puits de pétrole jusqu'à la fin.
- La fin de la partie est annoncée par un coup de sifflet retentissant, ou avant le début de la partie, à l'heure prévue. C'est alors que commence la grande course vers la ligne d'arrivée.
- Un groupe n'est pas arrêté tant que la dernière personne du groupe n'a pas franchi la ligne d'arrivée.
- Le décompte des points s'effectue selon le barème suivant :

1er groupe à arriver : 15 points
2e groupe à arriver : 14 points
3e groupe à arriver : 13 points
etc.

Chaque canette de Coca-Cola vide : 2 points

Quantité d'huile apportée : meilleur score : 15 points

quantité immédiatement inférieure : 14 points

etc.

*Remarque :*le score attribué à la course d'entrée, ainsi que celui attribué à l'évaluation de la quantité d'huile rapportée, dépendent du nombre de groupes participants.

Remarques sur le jeu

- Le Coca en bouteille n'est pas jeté, mais bu par la suite !
- Les canettes de Coca-Cola vides sont jetées comme il se doit !
- Dans ce jeu, l'honnêteté et la discipline des joueurs sont indispensables (par exemple, ne pas prendre de canettes vides si vous les avez vidées vous-même et répondre aux questions les uns des autres, etc.), car l'animateur ne peut pas être partout à la fois.

Black Gold_YW

Référence de la source

- **Contenu et image de couverture :** Copyright BESJ, www.besj.ch
- **Auteur :** Daniel Kunde, Aarau

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeu
Concours
Club des ados
Habileté
Action

Vieux
13 à 16 ans

Nombre de participants
1–20

Bible
Cette information manque.

Matériau
Presque sans effort

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/lor-noir